

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA *BINGO* TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP
NUSANTARA MANCANI**



IAIN PALOPO

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo**

Oleh,

**Nur Halifah
NIM: 14.16.12.0074**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2019**

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA *BINGO* TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP
NUSANTARA MANCANI**



IAIN PALOPO

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo**

Oleh,

**Nur Halifah
NIM: 14.16.12.0074**

Dibimbing oleh:

**Munir Yusuf, S.Ag., M. Pd.
Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S. Pd., M. Pd.**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2019**

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Menggunakan Medai Bingo Terhadap Hasil Belajar Mtematika Siswa Kelas VII SMP Nusantara Mancani” yang ditulis oleh, **Nur Halifah, NIM. 14.16.12.0074**, mahasiswa **Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo**, yang di Munaqasyahkan pada hari Rabu tanggal 01 Februari 2019 M, bertepatan 1440 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar S.Pd.

TIM PENGUJI

1._Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd.	Ketua Sidang	(.....)
2._Muh. Hajarul Aswad A., S.Pd., M.Si.	Sekretaris Sidang	(.....)
3.Drs. Nasaruddin, M.Si.	Penguji I	(.....)
4. Dwi Risky Arifanti, S.Pd., M.Pd.	Penguji II	(.....)
5. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd.	Pembimbing I	(.....)
6._Lisa Aditya Dwiwansyah Musa,S.Pd.,M.Pd.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui,

Rektor IAIN Palopo

Dekan Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan

Dr. Abdul Pirol, M.Ag.
NIP. 19691104 199403 1 004

Dr. Kaharuddin, M.Pd.I.
NIP. 19701030 199903 1 003

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul :“Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif dengan Menggunakan Media Bingo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Nusantara Mancani”.

Yang ditulis oleh :

Nama : Nur Halifah

Nim : 14.16.12.0074

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Disetujui untuk diujikan pada ujian seminar hasil penelitian.

Demikian untuk diproses selanjutnya.

Palopo, Januari 2019

Pembimbing I

Pembimbing II

Munir Yusuf, S.Ag., M.Ag

NIP : 19740602 199903 1 003

Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd

NIP: 19891110 201503 2 007

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lam :- Palopo, Januari 2019

Hal : Skripsi

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan

Ilmu Keguruan IAIN Palopo

Di

Palopo

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Nur Halifah

NIM : 14.16.12.0074

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Menggunakan Media Bingo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Nusantara Mancani

Menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan.

Demikian untuk diproses selanjutnya.

Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd
NIP:19740602 199903 1 003

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lam :- Palopo, Januari 2019

Hal : Skripsi

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan

Ilmu Keguruan IAIN Palopo

Di

Palopo

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Nur Halifah

NIM : 14.16.12.0074

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi :Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Menggunakan Media Bingo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Nusantara Mancani

Menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan.

Demikian untuk diproses selanjutnya.

Wassalumu 'Alaikum Wr. Wb.

Pembimbing II

Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd.,M.Pd

NIP:19891110 201503 2 007

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Halifah

Nim : 14.16.12.0074

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Menggunakan Media Bingo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Nusantara Mancani

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya, bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri, selain kutipan yang di tunjukan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Palopo, Januari 2019

Yang membuat pernyataan,

Nur Halifah

Nim: 14.16.12.0074

ABSTRAK

Nur Halifah, 2019. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Menggunakan Media Bingo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Nusantara Mancani*. Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Pembimbing (I) Munir Yusuf, S. Ag., M. Pd. Dan Pembimbing (II) Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S. Pd., M. Pd.

Kata Kunci: Efektivitas, Model Pembelajaran Kooperatif, Media Bingo, Hasil Belajar Matematika.

Penyampaian materi yang disampaikan guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, agar pelaksanaan pembelajaran lebih menyenangkan, efektif dan dapat mengaktifkan siswa. Model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media *bingo* dapat dijadikan alternatif yang dapat mendorong siswa aktif belajar secara berkelompok dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media *bingo* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Nusantara Mancani.

Penelitian ini adalah penelitian Quasi-eksperimen. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest- Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Nusantara Mancani tahun ajaran 2018/2019 sebanyak 40 orang siswa yang terdiri dari 2 kelas, dengan menggunakan teknik *Sampling Purposive* diperoleh sampel kelas VII-A dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Hasil analisis deskriptif pre-test sebelum diberikan perlakuan, diperoleh 59,79; standar deviasi 11,487; variansi sebesar 131,953 dan hasil analisis deskriptif post-test setelah diberikan perlakuan diperoleh rata-rata 80,37; standar deviasi sebesar 7,704; variansi sebesar 59,357. Berdasarkan kriteria pengujian uji t-sampel berdasarkan taraf signifikan, jika $\text{sig (2-tailed)} < 0,05$ maka H_1 diterima H_0 di tolak. Diperoleh nilai $\text{sig (2-tailed)} 0,000 < 0,05$ maka H_1 diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pre-test* matematika siswa sebelum perlakuan dengan hasil belajar *post-test* matematika siswa setelah diajar dengan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media *bingo*. Hal ini menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media bingo efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Nusantara Mancani.

PRAKATA

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العلمين والصلاة والسلام على اشرف الانبياء والمرسلين وعلى اله واصحابه ومن تبعهم
با حسان الى يوم الدين اما بعد

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan peneliti kesehatan, perlindungan, kesempatan, semangat, dan pengetahuan sehingga penulisan dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Menggunakan Media *Bingo* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Nusantara Mancani” setelah melalui proses yang panjang.

Sholawat dan salam, semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, Nabi dan Rasul terakhir yang diutus dengan membawa syariah yang penuh rahmat dan kemudahan dalam kehidupan dunia dan akhirat. Manusia sebagai makhluk sosial senantiasa memerlukan bantuan orang lain untuk menjalani hidup dan kehidupannya. Begitu juga dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak akan mampu menyelesaikannya tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abdul Pirol, M.Ag, selaku Rektor IAIN Palopo beserta para wakil rektor yang telah membina dan mengembangkan Institut Agama Islam dan sebagai tempat menimba ilmu pengetahuan ke depan.
2. Prof. Dr. H. M. Said Mahmud, Lc., M.A, selaku Guru Besar IAIN Palopo.

3. Dr. Kaharuddin, M. Pd. I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, serta Bapak/Ibu Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan IAIN Palopo.
4. Bapak Muhammad Hajarul Aswad, S.Pd.,M.Si, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika yang telah banyak membantu di dalam menyelesaikan studi selama mengikuti pendidikan di IAIN Palopo.
5. Bapak Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd., selaku pembimbing I dan Ibu Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II atas kesedian dan kesabarannya meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan,, dan petunjuk hingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Bapak Drs. Nasaruddin, M.Si Selaku penguji I dan Ibu Dwi Risky Arifanti, S.Pd., M.Pd Selaku penguji II yang telah banyak memberi arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Para Dosen dan pegawai di kampus Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, yang selama ini banyak memberikan motivasi dan bantuan dalam menghadapi segala tantangan selama proses perkuliahan.
8. Kepala Perpustakaan dan seluruh Staf Perpustakaan yang selama ini banyak membantu dalam memfasilitasi referensi yang dibutuhkan baik dalam proses penyelesaian tugas perkuliahan maupun penyelesaian skripsi.
9. Bapak Drs. Habir Selaku kepala sekolah SMP Nusantara Mancani, beserta guru-guru dan staf, terutama guru bidang studi matematika Ibu Hasnapia, S. Pd. yang telah memberikan bantuan dalam melakukan penelitian ini.

10. Teristimewah kepada Kedua orang tuaku yang tercinta, ayahanda Sahiman dan ibunda Yanti yang dengan penuh kesabaran, pengorbanan dan tetesan keringat yang tak kenal lelah siang dan malam dalam memberikan kasih sayangnya, terima kasih atas tetesan air mata sewaktu mendoakanku, terima kasih atas tetesan keringat demi menafkahiku dan terima kasih atas segalanya yang telah engkau berikan selama ini, karena bagi penulis kalian adalah bagaikan sang surya yang menyinari dunia.

11. Semua teman-teman seperjuangan , mahasiswa Program Studi Matematika angkatan 2014 (khususnya Kelas B) yang senantiasa memberikan bantuan dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Dan semua pihak yang ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat dan bisa menjadi referensi bagi para pembaca. Kritik dan saran yang sifatnya membangun juga penulis harapkan guna perbaikan penulisan selanjutnya. Aamiin Ya Robbal ‘Alamin.

WassalamuAlaikumWr. Wb.

Palopo, Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Hipotesis Penelitian.....	7
D. Defenisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	12
B. Kajian Teoritis.....	14
1. Teori Belajar Efektif	14
2. Model Pembelajaran Kooperatif.....	15
3. Media Bingo.....	17
4. Hasil Belajar Matematika.....	21
C. Kerangka Pikir.....	35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	38
B. Lokasi Penelitian	38
C. Variabel dan Desain Penelitian	39
D. Populasi dan Sampel	40
E. Sumber Data.....	41
F. Teknik Pengumpulan Data	42
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	53
B. Pembahasan.....	65

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	70

DAFTAR PUSTAKA	71
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel

2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan	12
2.2 Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif.....	17
3.1 Jumlah Siswa Kelas VII SMP Nusantara Mancani.....	40
3.2 Interpretasi Reabilitas	47
3.3 Pengkategorian Hasil Belajar Siswa	49
4.1 Kesimpulan Hasil Validitas Instrumen <i>Pre-test</i>	54
4.2 Kesimpulan Hasil Validitas Instrument <i>Post-test</i>	56
4.3 Analisis Data <i>Pre-test</i>	57
4.4 Perolehan Persentase Hasil <i>Pre-test</i>	58
4.5 Perolehan Persentase Kategorisasi <i>Pre-test</i>	59
4.6 Analisis Data <i>Post-test</i>	59
4.7 Perolehan Persentase Hasil <i>Post-test</i>	60
4.8 Perolehan Persentase Kategorisasi <i>Post-test</i>	61
4.9 Uji normalitas data <i>Pre-test</i>	62
4.10 Uji Normalitas Data <i>Pos-test</i>	62
4.11 Hasil Uji Homogenitas	63
4.12 Hasil Uji Hipotesis	64
4.13 Group Statistik	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Deskripsi tempat pelaksanaan penelitian
Lampiran II	Daftar nilai siswa
Lampiran III	Analisis data <i>Pre-test</i>
Lampiran IV	Analisis data <i>Post-test</i>
Lampiran V	Hasil observasi aktivitas siswa
Lampiran VI	Lembar validasi aktivitas siswa
Lampiran VII	Lembar observasi aktivitas siswa
Lampiran VIII	Hasil validasi aktivitas siswa
Lampiran IX	Hasil reabilitas aktivitas siswa
Lampiran X	Lembar validasi instrumen <i>Per-test</i>
Lampiran XI	Kisi-kisi <i>Pre-test</i>
Lampiran XII	Intrumen <i>Pre-test</i>
Lampiran XIII	Hasil validasi <i>Pre-test</i>
Lampiran XIV	Hasil reabilitas <i>Pre-test</i>
Lampiran XV	Lembar validasi instrumen <i>Post-test</i>
Lampiran XVI	Kisi-kisi <i>Post-test</i>
Lampiran XVII	Intrument <i>Post-test</i>
Lampiran XVIII	Hasil validasi <i>Post-test</i>
Lampiran XIX	Hasil reabilitas <i>Post-test</i>
Lampiran XX	Lembar validasi RPP
Lampiran XXI	Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
Lampiran XXII	Hasil validasi RPP
Lampiran XXIII	Hasil reabilitas RPP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang paling penting dalam menunjang kemajuan bangsa di masa depan, karena dengan pendidikan subjek pembangunan (manusia) dididik, dibina dan dikembangkan potensi-potensi yang ada padanya dengan tujuan agar terbentuk SDM yang berkualitas. Sebagaimana yang tertuang dalam Undang Undang sistem Pendidikan Nasional no. 20 tahun 2003, tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional Indonesia, yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dan bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Setiap manusia memiliki potensi yang berbeda-beda tergantung usahanya dalam mengejar ilmu pengetahuan khususnya melalui pendidikan. Sebaik-baik manusia adalah yang tidak mudah menyerah atau putus asa dan selalu berusaha menjadi lebih baik dari sebelumnya.

¹Undang-undang, *SISDIKNAS (UU RI No.20 Th. 2003)*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2010), h. 7.

Kondisi awal setiap manusia dan proses pendidikannya diisyaratkan Allah swt. Di dalam firman-Nya Q.S An-Nahl/:16 : 78 sebagai berikut :

السَّمْعَ لَكُمْ وَجَعَلَ شَيْئًا تَعْلَمُونَ لَا أُمّهَاتِكُمْ بُطُونٍ مِنْ أَخْرَجَكُمْ
وَاللَّهُ

تَشْكُرُونَ لَعَلَّكُمْ وَالْأَفْئِدَةَ وَالْأَبْصَارَ²

Artinya :

“ Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan dia memberikan kamu pendengaran, penglihatan, dan hati agar kamu bersyukur”

Berdasarkan ayat tersebut, dapat diketahui dengan jelas bahwa setiap manusia yang dilahirkan tidak mengetahui apapun. Oleh karena itu setiap manusia membutuhkan pendidikan. Dengan adanya pendidikan tersebut, setiap manusia dapat menambah pengetahuannya.

Adapun hadis yang berkaitan dengan pendidikan adalah :

(أَوْ يَمْجَسَانِهِ يُنْصَرَانِهِ يَهُودَانِهِ فَأَبَوَاهُ الْفِطْرَةَ عَلَى يَوْلَدٍ مَوْلُودٍ كُلِّ)

Artinya:

Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, kedua orang tuanyalah yang menjadikannya Yahudi, Nasrani atau Majusi. (HR. Bukhari dan Muslim).

Dalam analisis penulis, berdasarkan hadits Rasulullah saw tersebut, bahwa sejak lahir manusia dalam keadaan fitrah atau telah membawa kemampuan-kemampuan dasar atau dengan istilah sekarang disebut dengan potensi. Fitrah atau kemampuan dasar tersebut harus ditumbuhkembangkan dengan baik sesuai

² Departemen Agama RI, *AL-Quran dan terjemahnya*, (Bandung : Diponegoro, 2010), h. 275

dengan fitrah dasarnya. Salah satu cara untuk menumbuhkembangkan fitrah atau potensi tersebut yang paling efektif adalah melalui pendidikan. Sehingga hadits tersebut menjelaskan begitu pentingnya pendidikan bagi manusia untuk menumbuhkembangkan fitrah atau potensi yang dimilikinya yang telah dibawa sejak manusia itu sendiri lahir. Walaupun tanpa pendidikan, fitrah atau potensi itu bisa berkembang, namun perkembangannya tidak sesuai dengan nilai-nilai dari ajaran Islam. Pendidikan mengarahkan bagaimana seharusnya fitrah atau potensi itu harus diarahkan dan ditumbuhkembangkan.³

Menurut Morris Klinne bahwa jatuh bangun suatu Negara dewasa ini tergantung dari kemajuan di bidang matematika.⁴ Oleh karena itu, sebagai langkah awal untuk mengarah pada tujuan yang diharapkan adalah mendorong atau memberi motivasi belajar matematika bagi masyarakat khususnya bagi para anak-anak atau peserta didik.

Ketika pelaksanaan pembelajaran di kelas sedang berlangsung, guru akan menemukan berbagai permasalahan, baik permasalahan siswa, permasalahan metodologis, permasalahan akademis maupun permasalahan non akademis lainnya. Semua permasalahan tersebut tentu berimplikasi langsung atau tidak langsung terhadap pencapaian hasil pembelajaran. Semua permasalahan tersebut harus dianggap sebagai tantangan, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Begitu kompleksnya permasalahan pembelajaran sehingga

³ Ahmad Tafsir, *Ilmu pendidikan dalam perspektif islam*, <http://mghazakusairi.wordpress.com/2011/05/23/pendidikan-dalamal-quran-hadits/>. (Diakses pada tanggal 10 oktober 2018)

⁴ Lisnawati Simanjuntak, dkk, *Metode Mengajar Matematika*, (Cet, I; Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.64

seorang guru dituntut untuk mempunyai berbagai kiat/startegi dalam menghadapi permasalahan.

Dilihat dari perilaku belajar siswa, juga akan ditemukan berbagai permasalahan. Misalnya ada siswa yang lambat memahami isi pembelajaran, ada siswa yang tidak bisa bekerja secara kelompok, ada siswa yang tidak mampu membuat suatu kesimpulan terhadap permasalahan, dan berbagai permasalahan lainnya. Begitu beragamnya permasalahan siswa dalam belajar sehingga para ahli pembelajaran mengembangkan berbagai strategi pembelajaran. Adanya berbagai permasalahan belajar dan tersedianya berbagai strategi pembelajaran, menuntut adanya kemampuan seorang guru untuk memadukan antara strategi pembelajaran yang digunakan dengan karakteristik model belajar siswa.⁵ Sehingga nantinya dalam proses pembelajaran siswa dapat menerima materi dengan maksimal.

Berdasarkan hasil Obsevasi yang penulis lakukan di SMP Nusantara Mancani, dari 41 siswa di kelas VII, 27 siswa diantaranya tidak menyukai pelajaran matematika sedangkan sisanya menyukai pelajaran matematika. kebanyakan siswa mengatakan bahwa mereka lebih menyukai pelajaran lain dibandingkan pelajaran matematika disebabkan karena pelajaran matematika menggunakan banyak rumus. Hal tersebut menjadikan siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman konsep matematika sangat lemah dan akan berdampak negatif pada hasil belajar matematika siswa itu sendiri.

⁵ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Ed. I, Cet. VII; Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 14.

Selama proses pembelajaran berlangsung kebanyakan siswa hanya sekedar mendengar apa yang dijelaskan oleh guru, mencatat materi yang diberikan dan mengerjakan semua apa yang diperintahkan oleh guru. Siswa tidak termotivasi untuk belajar sehingga kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran. Siswa lebih cenderung diam jika ada materi yang belum dipahami dari pada harus bertanya kepada guru.

Untuk mengatasi masalah tersebut, seorang guru terlebih dahulu harus mampu merubah anggapan siswa tentang matematika, dan juga harus kreatif dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Suasana pembelajaran yang menarik dapat diciptakan oleh guru dengan melakukan berbagai strategi belajar, misalnya dengan menggunakan media. Media dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan dua cara, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan oleh siswa.

Dalam usaha meningkatkan kemampuan berhitung siswa maka peneliti melakukan berbagai strategi belajar misalnya menggunakan media. Media dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan dua arah cara, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Media yang dijadikan sebagai alat bantu, efektifitas penggunaan media itu sangat tergantung pada cara dan kemampuan guru menggunakannya. Sedangkan media belajar yang dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan instruksional tertentu.

Beberapa permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi pendahuluan yaitu 1) Tingkat kemampuan siswa kelas dalam berhitung yang masih rendah. 2) Kurang tersedianya media pembelajaran Matematika yang mendukung terjadinya proses

belajar mengajar yang menyenangkan siswa. 3) Kurangnya kreatifitas guru dalam penyampaian pembelajaran Matematika. 4) Perhatian siswa tidak terfokus dengan mata pelajaran Matematika, karena siswa pada usia ini siswa masih ingin bermain dengan teman sebangkunya.

Adanya beberapa permasalahan yang muncul pada uraian tersebut , maka penulis tertarik untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif learning dengan menggunakan media *bingo* sebagai media belajar. Media *bingo* ini dapat digunakan untuk membuat pelajaran matematika lebih menarik. Karena media *bingo* yang akan digunakan terlihat seperti permainan matematika. Dengan menggunakan media *bingo* sebagai media pembelajaran matematika, diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam belajar matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis bermaksud melakukan penelitian mengenai “ Efektifitas Model Pembelajaran *Kooperatif* Dengan Menggunakan Media *Bingo* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Nusantara Mancani.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dirumuskan masalah penelitian Sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Nusantara Mancani sebelum diterapkan model pembelajaran *kooperatif* dengan menggunakan media *bingo*?

2. Bagaimana gambaran hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Nusantara Mancani setelah diterapkan model pembelajaran *kooperatif* dengan menggunakan media *bingo*?
3. Apakah penggunaan model pembelajaran *kooperatif* dengan menggunakan media *bingo* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Nusantara Mancani?

C. *Hipotesis Penelitian*

Hipotesis deskriptif penelitian ini adalah: “ Model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media *bingo* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Nusantara Mancani”. Hipotesis statistik Inferensial dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2 \text{ lawan } H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

H_0 = Model Pembelajaran kooperatif dengan media *bingo* tidak efektif terhadap hasil belajar matematika siswa Kelas VII SMP Nusantara Mancani

H_1 = Model Pembelajaran kooperatif dengan media *bingo* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa Kelas VII SMP Nusantara Mancani

μ_1 = Rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan Model Pembelajaran kooperatif dengan media *bingo*

$\mu_2 =$ Rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum menggunakan Model Pembelajaran kooperatif dengan media *bingo*

D. Defenisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan

Untuk tidak menimbulkan kesalahan penafisran dalam penelitian ini, maka dapat didefenisikan sebagai berikut :

- a. Efektivitas merupakan kemampuan atau kesanggupan memilih dan mewujudkan satu tujuan secara tepat sehingga dapat memberikan hasil yang optimal.
- b. Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.
- c. Media *bingo* adalah kartu *bingo* yang digunakan dalam bentuk permainan. Adapun jenis permainan *bingo* yang digunakan adalah *Math Bingo*, yaitu kartu *bingo* yang berisi jawaban-jawaban dari soal matematika yang diberikan. Kartu *bingo* tersebut berbentuk persegi dimana titik tekan dalam permainan adalah membentuk garis mendatar, tegak, atau diagonal. Kemenangan dalam permainan diperoleh dari terbentuknya garis mendatar, tegak maupun diagonal. Setelah mendapatkan pola, pemenang langsung meneriakkan kata *bingo*.
- d. Hasil belajar matematika siswa dapat dikatakan sebagai kualitas atau kemampuan siswa dalam memahami, menalar, serta menguasai pelajaran matematika. Baik tidaknya prestasi belajar siswa terhadap pelajaran

matematika dapat dilihat dari kualitas belajar siswa itu sendiri. Hasil belajar siswa adalah nilai yang diberikan siswa setelah diberikan tes.

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak melenceng dari apa yang diinginkan, maka penulis membatasi hal-hal yang akan diteliti. Dimana yang dibahas dalam penelitian ini adalah Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif dengan Menggunakan Media *Bingo* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Pokok bahasan menyangkut tentang Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel.

Penelitian ini berlokasi di SMP Nusantara Mancani, Kelurahan Mancani, Kecamatan Telluwanua karena disamping mudah dijangkau oleh penulis, siswa di sekolah tersebut membutuhkan metode pembelajaran yang baru untuk menyempurnakan proses pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini jika dikaitkan dengan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Nusantara Mancani sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media *bingo*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Nusantara Mancani setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media *bingo*.

3. Untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media *bingo* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Nusantara Mancani.

F. *Manfaat Penelitian*

Adapun manfaat di dalam penelitian dapat dibagi menjadi dua yaitu:

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, dapat memberikan alternatif dalam bervariasi pelajaran dalam usaha meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika.
- b. Bagi siswa, dapat mengurangi rasa tidak senang peserta didik terhadap matematika, dapat merangsang untuk lebih pro aktif dalam belajar dan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan memahami matematika
- c. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk penelitian lebih lanjut.
- d. Bagi penulis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman dalam melakukan penelitian dan memberikan gambaran kepada penulis sebagai calon guru tentang pembelajaran di sekolah sehingga dapat di jadikan acuan dalam mengembangkan ide-ide dalam rangka perbaikan pembelajaran.

2. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media *bingo*
- b. Sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media *bingo*.

BAB II

TINJAUAN KEPUSTAKAAN

A. *Penelitian Terdahulu Yang Relevan*

Sebelum diadakannya penelitian ini, telah ada penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Adapun penelitian yang dilakukan sebelum penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu yang Relevan

NO	PENELITI	JUDUL	HASIL PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	Bety Rosidah	Pengaruh Aktivitas Siswa dalam Melaksanakan Model Pembelajaran Bingo Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 2 Tuntang	Aktivitas belajar siswa dalam pelaksanaan model pembelajaran bingo siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tuntang tahun pelajaran 2012/2013 memiliki pengaruh positif antara aktivitas belajar siswa dalam pelaksanaan model pembelajaran bingo terhadap hasil belajar. Pengaruh aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran permainan bingo sebesar	1. Jenis penelitian (menggunakan an penelitian Eksperime) 2. Menggunaka n media bingo 3. Mencari hasil belajar siswa	1. Menggunak an materi pelajaran IPS 2. Subjek penelitian (siswa SMP Negeri 2 Tuntang Kabupaten Semarang)

		Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013 ¹	59% terhadap hasil belajar, sedangkan 35% dipengaruhi oleh faktor lain seperti kecerdasan, ketekunan, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, fasilitas pembelajaran yang menunjang dan faktor lingkungan		
2	Rofiqoh	Penerapan Strategi Belajar Aktif Ala Permainan Bingo dalam Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V	Penerapan strategi belajar aktif ala permainan bingo dalam pembelajaran langsung di dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 013 Desa Baru. Hal tersebut diketahui dari jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat pada ulangan harian I dan II dari skor dasar. Jumlah siswa	1. Menggunakan media bingo 2. Mencari hasil belajar matematika siswa 3. Menggunakan materi pelajaran Matematika	1. Menggunakan model pembelajaran langsung 2. Jenis penelitian (menggunakan penelitian Tindakan Kelas) 3. Subjek penelitian

¹ Bety Rosidah, "Pengaruh Aktivitas Siswa dalam melaksanakan model pembelajaran bingo terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SMP Negeri 2 Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013", Skripsi, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013), h.85. <http://lib.unnes.ac.id/19822/1/3201408094.pdf> (di akses tanggal 01 Juli 2018)

		SD 013 Desa Baru. ²	yang memperoleh nilai rendah menurun pada ulangan harian I, II dan III dari skor dasar, dan jumlah siswa yang memperoleh nilai tinggi meningkat pada ulangan harian III, ulangan harian II, dan ulangan harian I. begitu juga dengan rata-rata hasil belajar siswa pada ulangan harian I, II, dan III meningkat dari rata-rata hasil belajar siswa pada skor dasar.		(siswa Kelas V SD 013 Desa Baru)
3	Nurmiati S	Teaching Vocabulary Trough Bingo Game by Using Kooperatif Learning at the Fifth elementary	Siswa menikmati proses belajar mengajar yang diterapkan oleh peneliti. Dimana, teknik yang digunakan oleh peneliti merupakan teknik baru dan membuat siswa merasa nyaman. Hal ini dapat	1. Menggunakan media bingo	1. Menggunakan materi pelajaran Bahasa Inggris 2. Subjek penelitian (siswa

² Rofiqoh, *Penerapan Strategi Belajar Aktif Ala Permainan Bingo dalam Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 013 Desa Baru*, Skripsi, (Pekanbaru : Universitas Islam Riau 2010), h.72
<http://digilib.uir.ac.id/dmdocuments/mtk.rofiqoh.pdf> (diakses tanggal 30 juni 2018)

		students' of SDN 61 Tondok Alla Jaya Palopo (A Classroom Action Research) ³ “ mengajar kosa kata melalui permainan bingo dengan menggunakan pembelajaran kooperatif pada siswa kelas V SD Tondok Alla Jaya Palopo	peneliti lihat dengan keseriusan siswa dalam belajar, meskipun ada beberapa diantara siswa yang kurang berpartisipasi dalam proses belajar yang diterapkan oleh peneliti.		siswa kelas V SD Tondok Alla Jaya Palopo) 3. Jenis penelitian (menggunakan an penelitian Tindakan Kelas)
--	--	---	---	--	---

B. *Kajian Teoritis*

1. Teori Belajar Efektif

Efektivitas berasal dari kata efektif yang menurut kamus besar bahasa Indonesia berarti keberhasilan, manjur, atau mujarab. Jadi keefektifan pengajaran mengandung pengertian keberhasilan pengajaran dalam proses belajar untuk

³ Nurmiati S, “ *Teaching Vocabulary Through Bingo Game by Using cooperative Learning at the Fifth Elementary Students' of SDN 61 Tondok Alla Jaya Palopo (A Classroom Action Research)*”, Skripsi, (Palopo : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri, 2013), h.68 td

meningkatkan pencapaian hasil belajar .⁴Berbicara tentang efektivitas pembelajaran tidak akan lepas dari hasil atau prestasi belajar yang telah dicapai oleh siswa. Efektivitas proses pembelajaran dapat dilihat pada sejauh mana proses belajar mengajar itu berlangsung, yang di dalamnya terdapat interaksi antara guru dan siswa. Menurut S.Nasution (dalam subroto) dalam pengajaran merupakan hasil proses belajar mengajar, efektivitas tergantung dari beberapa unsur⁵. Efektivitas suatu kegiatan tergantung dari terlaksana tidaknya perencanaan. Karena perencanaan, maka pelaksanaan pengajaran menjadi baik dan efektif. Cara untuk mencapai hasil belajar yang efektif yaitu siswa harus dijadikan pedoman setiap kali membuat persiapan dalam mengajar. Berdasarkan defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa efektif merupakan kemampuan atau kesanggupan memilih dan mewujudkan satu tujuan secara tepat sehingga dapat memberikan hasil yang optimal.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil serta kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*.

Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara social diantara kelompok-kelompok pembelajar yang

⁴ Suherman Syam, "Pengertian Efektivitas Pembelajaran:" Blog Suherman Syam. <http://suhermansyam020f03.blogspot.com/2012/11/pegertian-efektivitas.html> (10 April 2018).

⁵ Subroto, Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. (Jakarta: Rineka Cipta, 2002),h.9

didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lain.⁶

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem pembelajaran kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri.⁷ Jadi, dalam pembelajaran kooperatif siswa dituntut melakukan suatu pembelajaran dengan cara membentuk suatu kelompok dengan temannya, juga harus memiliki rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya.

Terdapat enam langkah utama atau tahapan didalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif, pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Fase ini diikuti oleh penyajian informasi, sering kali dengan bahan bacaan dari pada secara verbal. Selanjutnya, siswa dikelompokkan kedalam tim-tim belajar. Tahap ini diikuti bimbingan guru pada saat siswa bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas bersama mereka. Fase terakhir pembelajaran kooperatif meliputi presentasi hasil akhir kerja kelompok, atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu.

⁶ Miftahul Huda , *Kooperatif learning*, (Pustaka Pelajar , Celeban Timur UH III /548 Yogyakarta 55167)h.29

⁷ Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Ed. II, Cet. V; Jakarta : rajawali pers, 2014), h. 202-203

Tabel 2.2
Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan
Tahap 3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien
Tahap 4 Bimbingan kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing mempresentasikan hasil kerjanya
Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu maupun kelompok ⁸

⁸ Ibid., h. 211.

Oleh karena itu setiap guru perlu untuk mengetahui bagaimana fase-fase atau tahap-tahap yang perlu dilakukan dalam melaksanakan suatu pembelajaran kooperatif.

3. Media *Bingo*

Media *bingo* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kartu *bingo* yang digunakan dalam bentuk permainan. Kartu tersebut berbentuk persegi dimana titik tekan dalam permainan adalah membentuk garis mendatar, tegak atau diagonal. Sedangkan kata *bingo* sendiri adalah kata atau yel-yel yang diteriakkan ketika pemenang sudah mendapatkan pola horizontal, vertikal maupun diagonal. Setelah mendapatkan pola, pemenang langsung meneriakkan kata *bingo*.⁹

Permainan yang dipilih dapat menunjang salah satu tujuan pengajaran matematika, misalnya sesuai dengan penelitian pendidikan yaitu untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Hal tersebut didukung oleh teori belajar matematika yang dikemukakan oleh Zaisa Dines dalam Lisnawati Simanjuntak yang menyatakan bahwa untuk membangkitkan dan memelihara minat anak atau peserta didik perlu diciptakan suasana santai saat belajar, memberikan kesempatan bermain dan permainan akan lebih baik jika dikaitkan dengan materi pelajaran matematika.¹⁰

a. Fakta dan Sejarah Media *Bingo*

Bingo sendiri berasal dari national lottery italia yang disebut “Lo Giuco del Lotto D’Italia dan diadakan setiap hari sabtu. Saat ini, Negara italia lottery

⁹ Melvin L. Siberman, “*101 Strategies to Teach Any Subject Active Learning*” diterjemahkan oleh Raisul Muttaqien dengan judul: *101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Cet. VIII; Bandung: Nuansa Cendekia, 2013), h.127

¹⁰ Lisnawati Simanjuntak, *metode mengajar matematika 1*, (Cet. I; Jakarta : Rineka Cipta, 2011), h.73

sangat penting untuk anggaran pemerintah italia karena membawa lebih dari 70 juta dolar setiap tahun. Pemerintah ini, dibawah dari italia ke prancis pada 1778, dimana ia disebut Le Lotto. Pada tahun 1850 di jerman digunakan permainan lotto untuk membantu anak-anak belajar table perkalian mereka.

Pada tahun 1929, sebuah permainan yang di sebut ‘ Beano’ dimainkan disebuah karnaval di dekat wilayah Atlanta, Georgia. Saat itu alat permainan Bingo yang digunakan sangatlah sederhana, hanya terdiri dari kacang kering, stempel nomor yang terbuat dari karet dan beberapa kardus. Kemudian seorang salesman mainan New York bernama Edwin Lowe tengah sibuk menikmati permainan “ Beano”, disaat beberapa pemain sedang asyik mengisi garis nomor pada kartu permainan mereka. Lowe memperkenalkan permainan ini ke teman-temannya yang berada di New York dan dalam sekejap permainan ini menjadi hits besar. Salah satu dari teman Lowe secara tak sengaja berteriak ‘Bingo’ saat berhasil mendapatkan jackpot dan kemudian hal itu diadaptasi menjadi permainan ‘Lowe Bingo’ yang sangat populer di tanah amerika. Lowe kemudian mempopulerkan permainan ini hingga keseluruh pelosok tanah Amerika serikat.¹¹

b. Langkah-langkah Pembelajaran Matematika dengan Media *Bingo*

Bahan yang dibutuhkan dalam permainan *bingo* adalah lembar soal dan kartu bingo yang terbuat dari kertas manila berwarna hijau yang sudah berisi dari soal yang sudah disediakan. Jawaban yang terdapat pada kartu *bingo* tidak berurutan sesuai dengan urutan nomor soal yang diberikan. Kartu bingo yang digunakan terdiri dari 9 sel atau kotak .

¹¹ Anonim , *Fakta dan Sejarah Permainan Bingo*, <http://goshow.info/sejarah-dan-fakta-tentang-permainan-bingo-dan-keno/> (Diakses tanggal 1 september 2018)

Langkah-langkah pembelajaran matematika dengan media *bingo* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa
- 2) Setiap kelompok diberi kartu bingo dan lembar soal untuk dikerjakan. Lembar soal yang diberikan terdiri atas 10 soal.
- 3) Siswa diminta untuk mengerjakan soal dan memilih jawaban pada kartu bingo dengan cara menyilang salah satu sel yang berisi jawaban yang sesuai dengan soal yang telah dikerjakan.
- 4) Jawaban pada sel kartu bingo yang telah disilang, ditandai dengan menulis nomor soal yang sesuai dengan jawaban pada sudut kanan atas.
- 5) Apabila siswa mencapai 3 jawaban yang benar dalam satu baris (horizontal, vertical atau diagonal) siswa dapat menerikkan "*bingo*".¹²

Permainan bias berlanjut sampai semua sel pada kartu bingo sudah terisi.

Permainan bingo ini sebagai latihan soal secara berkelompok. Langkah terakhir yang dilakukan adalah memberikan ulangan kepada siswa secara mandiri untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Bingo*

Kelebihan dari media bingo yaitu:

- 1) Guru dapat mengetahui sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang telah disampaikan

¹² Hayyu Muiz Mahardika, *Langkah-langkah pembelajaran matematika dengan media bingo*, <http://eprints.ums.ac.id/4527/1.pdf> (diakses pada tanggal 10 juli 2018)

- 2) Media bingo dianggap sangat efektif dalam mempertajam ingatan siswa tentang materi yang telah diajarkan.
- 3) Untuk lebih memotivasi pembelajaran aktif

Adapun kekurangan dari media *bingo* adalah:

- 1) Media *bingo* lebih bertumpuh pada keberuntungan siswa dan cetakan siswa dalam menjawab
- 2) Media *bingo* menggunakan konsep permainan sehingga siswa cenderung tidak terkondisi
4. Belajar dan Hasil belajar matematika

a. Pengertian Belajar

Secara singkat dan secara umum, belajar dapat diartikan sebagai “perubahan perilaku yang relatif tetap sebagai hasil adanya pengalaman”. Di sini, tidak termasuk perubahan perilaku yang diakibatkan oleh kerusakan atau cacat fisik, penyakit, obat-obatan, atau perubahan karena proses pematangan.

Belajar sebagai suatu proses berfokus pada apa yang terjadi ketika belajar berlangsung. Penjelasan tentang apa yang terjadi merupakan teori-teori belajar. Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana orang dan hewan belajar, sehingga membantu kita memahami proses kompleks inherent pembelajaran.

Berbagai teori yang dikembangkan mengenai belajar, misalnya teori behavioristik yang menekankan pada perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori pengolahan informasi yang menekankan pada bagaimana suatu informasi itu diolah dan disimpan dalam ingatan. Teori psikologi kognitif yang memandang

bahwa proses belajar mengaitkan pengetahuan baru ke struktur pengetahuan yang sudah dimiliki siswa, dan hasil belajar berupa terbentuknya struktur pengetahuan baru yang lebih lengkap.

Dalam buku educational psychology, H.C. Witherington, mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian.¹³

Selanjutnya James O. Whittaker mengemukakan belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.¹⁴

Berdasarkan pengertian belajar yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa elemen penting yang mencirikan pengertian belajar yaitu :

- 1) Belajar adalah merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang buruk. Perubahan itu tidak harus segera nampak setelah proses belajar tetapi dapat nampak di kesempatan yang akan datang.
- 2) Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan dan pengalaman.
- 3) Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru, yang berlaku dalam waktu yang relatif lama.

¹³ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2013, h. 35.

¹⁴ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Cet. VI; Bandung : Alfabeta, 2012), h. 35.

- 4) Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian baik fisik maupun phisikis.

Teori manapun pada prinsipnya, belajar meliputi segala perubahan baik berpikir, pengetahuan, informasi, kebiasaan, sikap apresiasi maupun pengertian. Ini berarti kegiatan belajar ditunjukkan oleh adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman. Perubahan akibat proses belajar adalah karena adanya usaha dari individu dan perubahan tersebut berlangsung lama. Belajar merupakan kegiatan yang aktif, karena kegiatan belajar dilakukan dengan sengaja, sadar dan bertujuan.

b. Hasil belajar matematika

Matematika merupakan pelajaran yang sukar dipahami. Hal ini salah satunya disebabkan kurangnya siswa memahami mata pelajaran matematika. Sehingga motivasi siswa untuk belajar menurun yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Belajar matematika tidak lepas dari angka dan symbol serta bagaimana cara mengerjakan ataupun menyelesaikannya.

Aritmetika atau perhitungan adalah pengetahuan tentang bilangan dan merupakan bagian dari matematika. Dengan menggunakan beberapa pengertian matematika akan jelas bahwa matematika bukan hanya menekankan berhitung.

Pengertian matematika yang tepat tidak dapat ditentukan secara pasti. Hal ini cabang-cabang matematika semakin bertambah dan semakin berbaur satu dengan lainnya. Beberapa definisi terkenal akan diberikan, Johnson dan Rising (1972) mengatakan sebagai berikut.

- 1) Matematika adalah pengetahuan terstruktur, dimana sifat dan teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur-unsur yang didefinisikan atau tidak didefinisikan dan berdasarkan aksioma, sifat, atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya.
- 2) Matematika ialah bahasa simbol tentang berbagai gagasan dengan menggunakan istilah-istilah yang didefinisikan secara cermat, jelas dan akurat.
- 3) Matematika adalah seni, dimana keindahannya terdapat dalam keterurutan dan kerhamonisan.

Beth dan Piager (1956) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan matematika adalah pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai struktur abstrak dan hubungan antar-struktur tersebut sehingga terorganisasi dengan baik. Sementara Kliner (1972) lebih cenderung mengatakan bahwa matematika adalah pengetahuan yang tidak berdiri sendiri, tetapi dapat membantu manusia untuk memahami dan memecahkan permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.

Oleh sebab banyaknya pengertian tentang matematika, Hersh (1990) menganjurkan bahwa dalam mendefinisikan matematika perlu memerhatikan tiga hal berikut.

- 1) Objek-objek matematika dalam penemuan dan ciptaan manusia.
- 2) Matematika diciptakan dari kegiatan-kegiatan dengan objek-objek matematika, kebutuhan ilmu pengetahuan dan dari kehidupan sehari-hari.

- 3) Sekali diciptakan, objek-objek matematika memiliki sifat-sifat yang mungkin sulit ditemukan, tetapi dengan sifat-sifat itu anak mendapat pengetahuan yang lebih luas.¹⁵

Karena itulah, matematika memiliki banyak sekali pengertian yang dijelaskan oleh para ahli. Selain itu dalam mendefinisikan pengertian matematika tidak boleh sembarangan, karena terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar secara umum adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas belajar. Perubahan perilaku tersebut ada yang menjadi lebih baik dan ada yang menjadi lebih buruk. Hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi untuk mengukur dan menilai apakah siswa sudah menguasai ilmu yang dipelajari atas bimbingan guru sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Hasil belajar merupakan perubahan yang relatif dan berbekas menekankan pada hasil dari suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap. Belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap.¹⁶

Susanto dalam Ani Budi Arti mengemukakan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil

¹⁵ Tombakan Runtutahu dan selpius Kandou, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Cet. I; Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014) h. 28-29.

¹⁶ Irawati Tambunan, *op. cit.*, h. 17.

belajar merupakan suatu proses dari siswa untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku. Sedangkan Ani Budi Arti mendefinisikan hasil belajar sebagai suatu perubahan perilaku siswa sebagai hasil belajar dari tiga ranah, yaitu Kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar diperoleh setelah melalui aktivitas dalam proses pembelajaran.¹⁷

Melihat uraian diatas bisa disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh dari proses belajar mengajar pada mata pelajaran matematika yang dapat dilihat dari setiap perubahan yang dialami peserta didik.

c. Evaluasi hasil belajar

Evaluasi hasil belajar dapat dikatakan terlaksana dengan baik apabila dalam pelaksanaannya senantiasa berpegang pada tiga prinsip dasar ,yaitu prinsip keseluruhan, prinsip kesinambungan, dan prinsi objektivitas.

1) Prinsip keseluruhan

Prinsip keseluruhan atau prinsip menyeluruh juga dikenal dengan istilah prinsip komprehensif (*comprehensive*). Dengan prinsip komprehensif dimaksudkan disini bahwa evaluasi hasil belajar dapat dikatakan terlaksana dengan baik pabila evaluasi tersebut dilaksanakan secara bulat, utuh atau menyeluruh.

2) Prinsip kesinambungan

Prinsip kesinambungan juga dikenal dengan istilah prinsip kontinuitas (*continuity*). Dengan prinsip kesinambungan dimaksudkan di sini bahwa evaluasi

¹⁷ Ani Budi Arti, *op. cit.*, h. 17.

hasil belajar yang baik adalah evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan secara teratur dan sambung –menyambung dari waktu ke waktu.

3) Prinsip objektivitas

Prinsip objektivitas (*objectivity*) mengandung makna, bahwa evaluasi hasil belajar dapat dinyatakan sebagai evaluasi yang baik apabila dapat terlepas dari faktor-faktor yang sifatnya objektif.¹⁸

Berdasarkan berbagai prinsip tersebut maka harus senantiasa diingat bahwa evaluasi hasil belajar itu tidak boleh secara terpisah-pisah atau sepotong demi sepotong, melainkan harus dilaksanakan secara utuh dan menyeluruh dengan evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan secara tertaur, terencana, dan terjadwal itu maka dimungkinkan bagi evaluator untuk memperoleh informasi yang dapat memberikan gambaran mengenai kemajuan atau perkembangan peserta didik. Seorang evaluator harus harus senantiasa berpikir dan bertindak wajar, menurut keadaan yang sewajarnya, tidak dicampuri oleh kepentingan-kepentingan yang bersifat subjektif.

Sebagai suatu bidang kegiatan, evaluasi hasil belajar memiliki ciri-ciri khas yang membedakannya dari bidang kegiatan yang lain. Diantara ciri-ciri yang dimiliki oleh evaluasi hasil belajar adalah sebagaimana dikemukakan dalam uraian berikut ini.

Ciri pertama, bahwa evaluasi yang dilaksanakan dalam rangka mengukur keberhasilan belajar peserta didik itu, pengukurannya dilakukan secara tidak langsung . Seorang pendidik yang ingin menentukan manakah diantara peserta

¹⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Ed. 8; Jakarta: PT Raja Grafindo, 2008), h. 31-33.

didik lainnya, maka yang diukur bukanlah pandainya melainkan gejala atau fenomena yang tampak atau yang memancar dari kepandaian yang dimiliki oleh para peserta didik yang bersangkutan.

Ciri kedua, bahwa pengukuran dalam rangka menilai keberhasilan belajar peserta didik pada umumnya menggunakan ukuran-ukuran yang bersifat kuantitatif, atau lebih sering menggunakan simbol-simbol angka. Hasil-hasil pengukuran yang berupa angka-angka itu selanjutnya dianalisa dengan menggunakan metode statistik untuk pada akhirnya diberikan interpretasi secara kualitatif.

Ciri ketiga, bahwa dalam kegiatan evaluasi hasil belajar pada umumnya digunakan unit-unit atau satuan-satuan yang tetap. Penggunaan unit-unit atau satuan-satuan yang tetap itu didasarkan pada teori yang menyatakan bahwa pada setiap populasi peserta didik yang sifatnya heterogen, jika dihadapkan pada suatu tes hasil belajar maka prestasi belajar yang mereka raih akan terlukis dalam bentuk kurva normal (kurva simetriks).

Ciri keempat, bahwa prestasi belajar yang dicapai oleh para peserta didik dari waktu ke waktu adalah bersifat relatif, dalam arti: bahwa hasil-hasil evaluasi terhadap keberhasilan belajar peserta didik itu pada umumnya tidak selalu menunjukkan kesamaan atau eajegan. Jadi evaluasi yang dilaksanakan pada tahap pertama untuk subjek yang sama belum tentu sama hasilnya dengan hasil-hasil evaluasi yang dilaksanakan pada tahap-tahap berikutnya.

Ciri kelima, bahwa dalam kegiatan evaluasi hasil belajar, sulit untuk dihindari terjadinya kekeliruan pengukuran (*error*).Seperti diketahui, dalam

menilai hasil belajar peserta didik mengadakan pengukuran terhadap peserta didik menggunakan alat pengukur berupa tes atau ujian, baik ujian tertulis maupun ujian lisan.¹⁹

Maka dari itu, seorang evaluator harus mampu mengetahui bagaimana ciri-ciri evaluasi hasil belajar yang baik dan benar. Dengan mengetahui ciri-ciri tersebut, hasil belajar siswa dapat diketahui dan dipertanggungjawabkan. Tercapainya evaluasi hasil belajar yang baik tergantung dari tindakan evaluator dalam menerapkan ciri-ciri evaluasi hasil belajar tersebut, sehingga nantinya dapat memunculkan hasil yang diinginkan.

d. Ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik

Taksonomi (pengelompokan) tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu pada tiga jenis *domain* (daerah, binaan, atau ranah) yang melekat pada peserta didik, yaitu: (1) Ranah proses berpikir (*cognitive domain*), (2) Ranah nilai atau sikap (*affective domain*), dan (3) Ranah keterampilan (*psychomotor domain*). Dalam konteks evaluasi hasil belajar, maka ketiga domain atau ranah itulah yang harus dijadikan sasaran dalam setiap kegiatan evaluasi hasil belajar, yaitu: (1) Apakah peserta didik sudah dapat memahami semua bahan atau materi pelajaran yang telah diberikan kepada mereka? (2) Apakah peserta didik sudah dapat menghayatinya? (3) Apakah materi pelajaran yang telah diberikan itu sudah dapat diamalkan secara kongkret dalam praktek atau dalam kehidupan sehari-hari?

¹⁹*Ibid.*, h. 33-38.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut tentang kegiatan otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang dimaksud adalah: (a) Pengetahuan/hapalan/ingatan (*knowlwdge*), (b) Pemahaman (*comprehension*), (c) Penerapan (*application*), (d) Analisis (*analysis*), (e) Sintesis (*synthesis*), dan (f) Penilaian (*evaluation*).²⁰Jadi, ranah kognitif adalah ranah penilaian hasil belajar dalam bentuk pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik.

2) Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya jika seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku.²¹Jadi, ranah afektif adalah ranah penilaian hasil belajar dalam bentuk perilaku yang dimiliki oleh peserta didik.

3) Ranah psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan

²⁰*Ibid.*, h. 49-50.

²¹*Ibid.*, h. 54.

(*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajarnya kognitif dan hasil belajar afektif. Hasil belajarnya kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya.²² Jadi, ranah psikomotor adalah ranah penilaian hasil belajar dalam bentuk keterampilan atau respon tindak lanjut yang dimiliki oleh peserta didik.

5. Persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel

a. Pengertian Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV)

Persamaan linear satu variabel adalah kalimat terbuka yang dihubungkan dengan tanda sama dengan (=) dan hanya memiliki satu variabel berpangkat satu.

1) Bentuk Umum Persamaan Linear Satu Variabel

Bentuk umum Persamaan Linear Satu Variabel :

$$ax + b = c$$

dengan:

- $a \neq 0$; x disebut variabel/peubah
- Semua suku di sebelah kiri tanda '=' disebut ruas kiri
- Semua suku di sebelah kanan tanda '=' disebut ruas kanan

Contoh:

$$1. \quad x - 4 = 0$$

$$2. \quad 5x + 6 = 16$$

Catatan :

²²*Ibid.*, h. 57-58.

Kalimat terbuka adalah kalimat yang mengandung satu atau lebih variabel dan belum diketahui nilai kebenarannya.

Contoh:

$$x + 2 = 5$$

$$p + 1 = 7$$

x dan p disebut variabel

Jika x dan p diganti dengan suatu bilangan/angka maka kalimat matematika terbuka tersebut merupakan suatu pernyataan yang dapat bernilai benar atau salah.

Jika x dalam kalimat terbuka di atas diganti dengan nilai $x = 3$ maka $x + 2$ menjadi

$$3 + 2 = 5 \quad \square \text{ merupakan pernyataan benar}$$

dan jika diganti dengan nilai $x = 1$ maka $x + 2 = 5$ menjadi $1 + 2 = 5 \quad \square$ merupakan pernyataan salah

2) Penyelesaian Persamaan Linear Satu Variabel

- a) Menambah atau mengurangi kedua ruas (kanan kiri) dengan bilangan yang sama

Contoh:

Carilah penyelesaian dari : $x + 10 = 5$

Jawab :

Hal pertama yang harus kita selesaikan adalah bagaimana menghilangkan angka 10. Angka 10 dihilangkan dengan menambahkan lawan dari 10 yaitu -10 sehingga PLSV tersebut menjadi :

$$x + 10 - 10 = 5 - 10$$

$$x = -5$$

Contoh:

Carilah penyelesaian dari : $2x - 5 = 11$ jawab :

lawan dari -5 adalah 5

sehingga PLSV tersebut menjadi :

$$2x - 5 + 5 = 11 + 5$$

$$2x = 16$$

$$x = 8$$

b) Mengalikan atau membagi kedua ruas (kanan kiri) dengan bilangan yang sama

Suatu PLSV dikatakan ekuivalen (sama) apabila kedua ruas dikalikan atau dibagi dengan bilangan yang sama.

Contoh:

Tentukan penyelesaian dari $\frac{2x}{3} = 6$

Jawab:

Kalikan kedua ruas dengan penyebutnya

$$\frac{2x}{3} \cdot 3 = 6 \cdot 3$$

$$2x = 18$$

$$x = 9$$

c) Menyelesaikan PLSV dengan menggunakan gabungan dari 1 dan 2 di atas.

Contoh :

Carilah penyelesaian dari : $3(3x + 2) = 6(x - 2)$

jawab :

$$9x + 6 = 6x - 12$$

$$9x + 6 - 6 = 6x - 12 - 6 \quad \square \text{ kedua ruas dikurang 6}$$

$$9x = 6x - 18$$

$$9x - 6x = 6x - 18 - 6x \quad \square \text{ kedua ruas dikurangi } -6x$$

$$3x = -18$$

$$x = -6$$

b. Pertidaksamaan Linear Satu Variabel

Pertidaksamaan linear satu variabel adalah kalimat terbuka yang dinyatakan dengan menggunakan tanda/lambang ketidaksamaan/pertidaksamaan dengan satu variabel (peubah) berpangkat satu.

Lambang pertidaksamaan	Arti
$>$	Lebih dari
\geq	Lebih dari atau sama dengan
$<$	Kurang dari
\leq	Kurang dari atau sama
\neq	Tidak sama dengan

Contoh :

$$3x + 6 \geq 2x - 5$$

$$5q - 1 < 0$$

x dan q disebut variabel

1) Menyelesaikan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel (PLSV)

1. Menambah atau mengurangi kedua ruas (kanan kiri) dengan bilangan yang sama

Contoh :

$$\text{carilah penyelesaian } x + 6 \geq 8$$

jawab :

$$x + 6 - 6 \geq 8 - 6$$

$$x \geq 2$$

2. Mengalikan atau membagi kedua ruas (kanan kiri) dengan bilangan yang sama. Jika dikalikan atau dibagi bilangan negatif maka tanda pertidaksamaannya dibalik²³

Contoh :

1. Carilah penyelesaian $2x - 4 < 10$

jawab :

$$2x - 4 + 4 < 10 + 4$$

$$2x < 14 \quad \square \text{ kedua ruas dibagi 2}$$

$$x < 7$$

2. Carilah penyelesaian $3 - 4x \geq 19$

Jawab:

$$3 - 4x - 3 \geq 19 - 3$$

$$-4x \geq 16 \quad \square \text{ kedua ruas dibagi 4}$$

$$-x \geq 4 \quad \square \text{ kedua ruas dibagi -1}$$

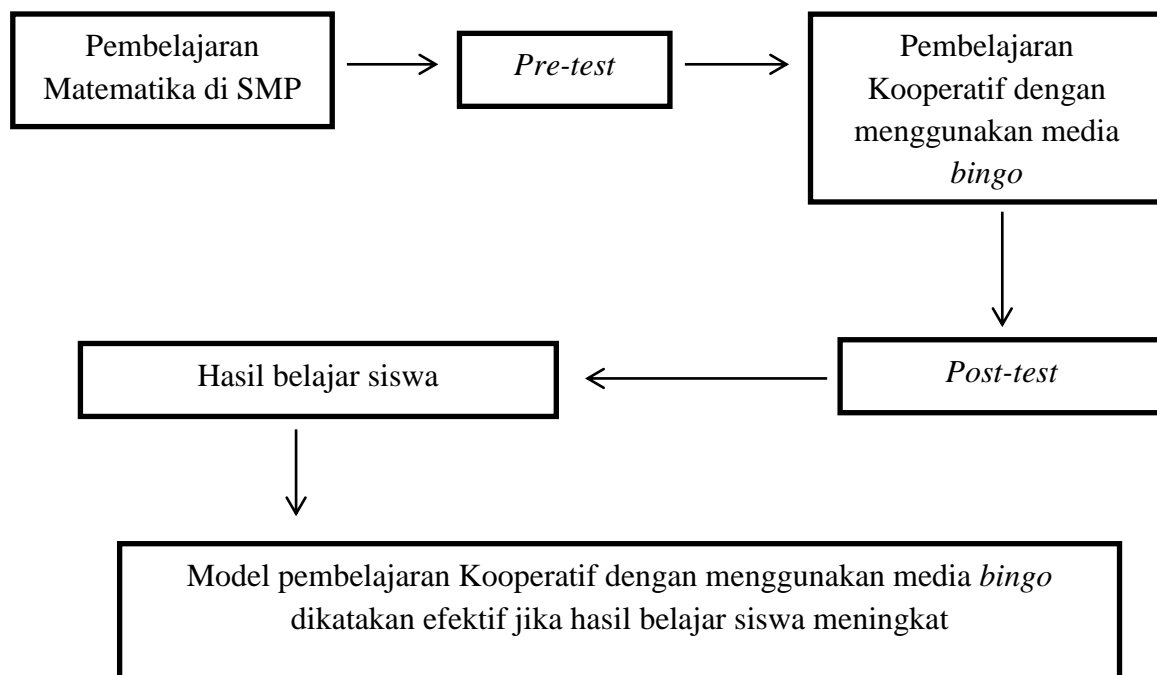
$$x \leq -4$$

²³Pendidikan matematika 395.files.wordpress.com, *Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel*, 2017, <https://pendidikanmatematika395.files.wordpress.com/2017/04/bab-iii-persamaan-dan-pertidaksamaan-linear-satu-variabel.pdf> (diakses tanggal 23 Januari 2019)

C. *Kerangka Pikir*

Matematika sebagai ilmu deduktif, ilmu terstruktur dan sebagai ratu sekaligus pelayanan ilmu pengetahuan. Demikian penting perannya dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tetapi matematika sampai saat ini masih dianggap pelajaran yang sulit dan tidak menarik oleh sebagian orang. Ini merupakan tantangan bagi pendidiknya khususnya matematika, pemerhati matematika, pemerintah maupun peserta didik itu sendiri. Penelitian ini adalah mengacu pada pembelajaran dengan menggunakan media yang menggambarkan tentang apakah efektif atau tidaknya dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat peraga matematika interaktif melalui media dengan waktu yang telah ditentukan.

Adapun bagan kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1: Bagan Kerangka Pikir

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. *Hasil Penelitian*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh data hasil penelitian. Data ini kemudian di analisis untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian. Analisis data pada penelitian ini terdiri atas analisis uji coba instrument , analisis data statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial.

1. Analisis hasil uji instrumen

a. Uji Validitas

Instrument tes baik *pre-test* maupun *post-test* yang belum diberikan kepada kelas terlebih dahulu diberikan kepada validator, kemudian perhitungan validitas dapat kita lihat dari penggabungan pendapat dari beberapa validator sehingga soal itu dikatakan valid.

Adapun hasil dari kegiatan validitas yang dilakukan oleh kedua validator tentang soal *pre-test* dari beberapa aspek yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1
Kesimpulan Hasil Validasi Instrumen *Pre-test*

No	Aspek yang dinilai	Frekuensi Penilaian 1 2 3 4	\bar{K}	\bar{A}	Ket
I	Materi Soal 1 Soal-soal sesuai dengan indikator 2 Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan jelas 3 Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi 4 Isi materi sesuai dengan jenjang, jenis sekolah dan tingkat kelas	$\frac{4+4}{2}$ $\frac{3+4}{2}$ $\frac{3+4}{2}$ $\frac{4+4}{2}$	4 3,5 3,5 4	3,75	SV
II	Konstruksi 1 Menggunakan kata Tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian 2 Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal 3 Ada pedoman penskorannya 4 Tabel, gambar, grafik disajikan dengan jelas dan terbaca 5 Butir soal tidak bergantung pada butir soal sebelumnya	$\frac{3+4}{2}$ $\frac{3+3}{2}$ $\frac{4+4}{2}$ $\frac{3+3}{2}$ $\frac{3+3}{2}$	3,5 3 4 3 3	3,3	SV
III	Bahasa 1 Rumusan kalimat soal komunikatif 2 Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baku 3 Rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian	$\frac{3+3}{2}$ $\frac{3+4}{2}$ $\frac{3+4}{2}$	3 3,5 3,5	3,5	SV

	4 Menggunakan bahasa/kata yang umum (bukan bahasa lokal)	$\frac{3 + 4}{2}$	3,5		
	5 Rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyinggung perasaan siswa	$\frac{4 + 4}{2}$	4		
Rata-rata Penilaian Total (\bar{X})				3,5	SV

Berdasarkan data tabel pada tabel 4.1 di atas, dapat dilihat hasil penilaian dua orang ahli dalam bidang pendidikan matematika menunjukkan bahwa rata-rata penilaian *pre-test* yakni 3,5 dan termasuk dalam kategori sangat valid.

Adapun hasil dari kegiatan validitas yang dilakukan oleh kedua validator tentang soal *post-test* dari beberapa aspek yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2

Kesimpulan Hasil Validasi Instrumen *Post-test*

No	Aspek yang dinilai	Frekuensi Penilaian 1 2 3 4	\bar{K}	\bar{A}	Ket
I	Materi Soal 5 Soal-soal sesuai dengan indikator 6 Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan jelas 7 Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi 8 Isi materi sesuai dengan jenjang, jenis sekolah dan tingkat kelas	$\frac{4+4}{2}$ $\frac{3+4}{2}$ $\frac{4+4}{2}$ $\frac{4+4}{2}$	4 3,5 4 4	3,8	SV
II	Konstruksi 6 Menggunakan kata Tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian 7 Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal 8 Ada pedoman penskorannya 9 Tabel, gambar, grafik disajikan dengan jelas dan terbaca 10 Butir soal tidak bergantung pada butir soal sebelumnya	$\frac{4+4}{2}$ $\frac{3+3}{2}$ $\frac{4+4}{2}$ $\frac{3+3}{2}$ $\frac{3+4}{2}$	4 3 4 3 3,5	3,5	SV
III	Bahasa 6 Rumusan kalimat soal komunikatif 7 Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baku 8 Rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian 9 Menggunakan bahasa/kata yang umum (bukan bahasa lokal) 10 Rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyinggung perasaan siswa	$\frac{3+3}{2}$ $\frac{3+3}{2}$ $\frac{4+4}{2}$ $\frac{3+4}{2}$ $\frac{4+4}{2}$	3,5 3,5 3 3,5 3,5	3,4	V
Rata-rata Penilaian Total (\bar{X})				3,5	SV

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat dilihat dari hasil penelitian dua ahli dalam bidang pendidikan matematika menunjukkan bahwa rata-rata penilaian *post-test* adalah 3,5 dan termasuk dalam kategori sangat valid.

b. Uji Reabilitas

Berdasarkan hasil analisis untuk soal *pre-test* berada pada *Derajat Agreements* ($\overline{d(A)}$) = 0,88 dan *Derajat Desagreements* ($\overline{d(D)}$) = 0,12 serta *Percentage of Agreements (PA)* = 88 % dengan interpretasi reliabilitas sangat tinggi (ST). sedangkan hasil analisis *post-test* berada pada *Derajat Agreements* ($\overline{d(A)}$) = 0,91 dan *Derajat Desagreements* ($\overline{d(D)}$) = 0,09 serta *Percentage of Agreements (PA)* = 91% dengan interpretasi reliabilitas sangat tinggi (ST). dengan demikian dapat disimpulkan bahwa soal *pre-test* dan soal *post-test* memiliki tingkat reliabel yang sangat tinggi.

2. Analisis Statistik Deskriptif

a. Analisis Tes Awal (*Pre-test*)

Hasil analisis statistik deskriptif berkaitan dengan skor *pre-test*. Untuk memperoleh gambaran karakteristik distributif skor *pre-test* selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Analisis Data *Pre-test*

N	Valid	19
	Missing	0
Mean		59.79
Std. Deviation		11.487
Variance		131.953
Minimum		40
Maximum		78

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, deskriptif skor hasil belajar matematika siswa sebelum diberikan perlakuan, menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 59,79, variansi sebesar 131,953 dan standar deviasi sebesar 11,487 dari skor ideal 100. Sedangkan skor tertinggi sebesar 78 dan skor terendah 40.

Jika pre-test dikelompokkan ke dalam empat kategori maka tabel distributif frekuensi dan presentase *pre-test* sebagai berikut:

Tabel 4.4

Perolehan Presentase Hasil *Pre-test*

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 - 70	Kurang	16	84,21%
2	71 – 80	Cukup	3	15,79%
3	81 – 90	Baik	0	0%
4	91 – 100	Amat baik	0	0%
Jumlah			19	100%

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, diperoleh skor *pre-test* siswa yang berjumlah 19 orang menunjukkan bahwa 16 orang dengan persentase 84,21% siswa termasuk kategori kurang, dan 3 orang dengan presentase 15,79% siswa termasuk kategori cukup

Berdasarkan tabel 4.3 dan 4.4 di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil *pre-test* sebelum diberikan perlakuan termasuk dalam kategori cukup dengan skor rata-rata 59,79. Jika dikaitkan dengan kriteria ketuntasan hasil belajar, maka hasil belajar matematika siswa sebelum diberikan perlakuan dikelompokkan ke dalam dua kategori sehingga diperoleh skor frekuensi dan presentase seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.5**Perolehan Presentase Kategorisasi *Pre-test***

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	< 75	tidak tuntas	17	89,48%
2	≥ 75	Tuntas	2	10,52%
Jumlah			19	100%

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, dapat digambarkan bahwa 10,52% siswa mencapai ketuntasan dan 89,48% siswa tidak mencapai ketuntasan. Ini berarti, hasil belajar matematika siswa sebelum diberikan perlakuan tidak mencapai ketuntasan klasikal. Setelah memberikan pelajaran, maka diberikan *post-test*.

b. Analisis Tes Akhir (*Post-test*)

Hasil analisis statistik deskriptif berkaitan dengan skor *post-test*. Untuk memperoleh gambaran karakteristik distributif skor *post-test* selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6**Analisis Data *Post-test***

N Valid	19
Missing	0
Mean	80.37
Std. Deviation	7.704
Variance	59.357
Minimum	68
Maximum	95

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, deskriptif skor hasil belajar matematika siswa setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media *bingo*, menunjukkan bahwa 19 sampel mempunyai nilai rata-rata siswa adalah 80,37, variansi sebesar 59,357 dan standar deviasi sebesar 7,704 dari skor ideal 100. Sedangkan skor tertinggi sebesar 95 dan skor terendah 68.

Jika *post-test* dikelompokkan ke dalam empat kategori maka tabel distributif frekuensi dan presentase *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7
Perolehan Presentase Hasil *Post-test*

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 - 70	Kurang	2	10,52%
2	71 – 80	Cukup	9	47,37%
3	81 – 90	Baik	5	26,32%
4	91 – 100	Amat baik	3	15,79%
Jumlah			19	100%

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, diperoleh skor *post-test* siswa yang berjumlah 19 orang menunjukkan bahwa 2 orang dengan persentase 10,52% siswa termasuk kategori kurang, 9 orang dengan persentase 47,37% siswa termasuk kategori cukup, 5 orang dengan persentase 26,32% siswa termasuk kategori baik dan 3 orang dengan persentase 15,79% siswa termasuk kategori amat baik.

Berdasarkan tabel 4.6 dan 4.7 di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media *bingo* termasuk dalam kategori baik dengan skor rata-rata 80,37.

Jika dikaitkan dengan kriteria ketuntasan hasil belajar, maka hasil belajar matematika siswa yang setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media *bingo* dikelompokkan ke dalam dua kategori sehingga diperoleh skor frekuensi dan presentase seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Perolehan Presentase Kategorisasi *Pre-test*

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	< 75	tidak tuntas	4	21,05%
2	≥ 75	Tuntas	15	78,95%
Jumlah			19	100%

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, dapat digambarkan bahwa 78,95% siswa mencapai ketuntasan dan 21,05% siswa tidak mencapai ketuntasan. Ini berarti, hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran *kooperatif* dengan menggunakan media *bingo* mencapai ketuntasan klasikal.

3. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang di teliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas hasil *pre-test* dan *post-test* model pembelajaran *kooperatif* dengan menggunakan media *bingo*, dengan taraf signifikan (α) = 5% untuk mengetahui kenormalan data berikut ini output dari uji normalitas menggunakan *SPSS vers.20.0*, dengan uji Kolmogorov- Smirnov.

Tabel 4.9
Uji Normalitas Data Pre-test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Pre-test
N			19
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		59.79
	Std. Deviation		11.487
Most Extreme Differences	Absolute		.096
	Positive		.083
	Negative		-.096
Test Statistic			.096
Asymp. Sig. (2-tailed)			.200

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Tabel 4.10
Uji Normalitas Data Pos-test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Post-test
N			19
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		80.37
	Std. Deviation		7.704
Most Extreme Differences	Absolute		.105
	Positive		.100
	Negative		-.105
Test Statistic			.105
Asymp. Sig. (2-tailed)			.200

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov pada tabel 4.9 dan 4.10 maka diperoleh uji normalitas nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,200 pada *pre-test* dan 0,200 pada *post-test*. Hal ini menunjukkan bahwa $r_{hitung} > 0,05$, yaitu $0,200 > 0,05$ (*Pre-test*) dan $0,200 > 0,05$ (*Post-test*), sehingga data distribusi tersebut normal.

b. Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang homogen. Hasil uji homogenitas dengan menggunakan *software SPSS versi 20,0* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.11
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.733	1	36	.061

Berdasarkan kriteria pengujian jika taraf signifikan $> 0,05$ maka H_1 diterima. Artinya sampel yang digunakan berasal dari populasi yang homogen. Dari tabel diatas diperoleh taraf signifikan 0,061. Hal ini berarti $0,061 > 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan untuk penelitian ini adalah uji *t-test*, sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu data harus diuji normalitas dan uji homogenitas. Setelah data terpenuhi data harus diuji homogenitasnya baru diuji hipotesisnya.

1) Menentukan hipotesis

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2 \text{ lawan } H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

H_0 = Model Pembelajaran *kooperatif* dengan media *bingo* tidak efektif terhadap hasil belajar matematika siswa Kelas VII SMP Nusantara Mancani

H_1 = Model Pembelajaran *kooperatif* dengan media *bingo* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa Kelas VII SMP Nusantara Mancani

μ_1 = Rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan Model Pembelajaran *kooperatif* dengan media *bingo*

μ_2 = Rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum menggunakan Model Pembelajaran *kooperatif* dengan media *bingo*

Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	3.733	.061	-6.485	36	.000	-20.579	3.173	-27.014	-14.143
	Equal variances not assumed			-6.485	31.469	.000	-20.579	3.173	-27.047	-14.111

Berdasarkan kriteria pengujian uji t-sampel berdasarkan taraf signifikan, jika $\text{sig (2-tailed)} < 0,05$ maka H_1 diterima H_0 di tolak. Diperoleh nilai $\text{sig (2-tailed)} 0,000 < 0,05$ maka H_1 diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pre-test* matematika siswa sebelum perlakuan dengan hasil belajar *post-test* matematika siswa setelah diajar dengan model pembelajaran *kooperatif* dengan menggunakan media *bingo*.

Tabel 4.13
Group Statictics

Group Statistics					
	Test	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	1	19	59.79	11.487	2.635
	2	19	80.37	7.704	1.767

Dilihat dari tabel diatas, diperoleh nilai *mean* pada data 1 atau *pre-test* sebesar 59,79 dan data 2 atau *pos-test* sebesar 80,37. Artinya adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan model pembelajaran *kooperatif* dengan media *bingo*. Dimana hasil uji *pre-test* ke *post-test* mengalami kenaikan sekitar 22,58 %.

B. Pembahasan

1. Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Siswa (Ranah Afektif)

Dari hasil observasi yang dilakukan untuk melihat efektivitas siswa dalam menerima pelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif* dengan menggunakan media *bingo* lebih mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan terlihat langsung.

Berdasarkan hasil observasi mengenai aktivitas siswa dalam pembelajaran, pada pertemuan awal hingga akhir menunjukkan adanya peningkatan aktivitas. Pada pertemuan-pertemuan awal masih banyak terdapat hambatan dalam pengelolaan pembelajaran tersebut, namun seiring berjalannya waktu peningkatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran terus mengalami peningkatan pada pertemuan-pertemuan selanjutnya. Adanya kekurangan dan hambatan dalam setiap pembelajaran segera ditindak lanjuti sehingga tidak mengurangi efektivitas pembelajaran.

2. Hasil belajar matematika (Ranah Kognitif)

Berdasarkan hasil dari analisis statistik diperoleh rata-rata hasil belajar matematika siswa pada uji *pre test* yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan *pre-test* diperoleh rata-rata = 59,79 dimana 16 orang dengan presentase 84,21% siswa termasuk kategori kurang, dan 3 orang dengan presentase 15,79% siswa termasuk kategori cukup. Jika nilai rata-rata tersebut disesuaikan dengan tabel 3.4 diperoleh informasi hasil belajar matematika awal siswa sebelum diberikan perlakuan memiliki predikat kurang.

Berdasarkan hasil *pre-test* tersebut, maka penulis melakukan tindakan berupa pemberian pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif* dengan menggunakan media *bingo*. Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media bingo dan melihat hasil belajar matematika siswa dengan memberikan soal *post-test* diperoleh nilai rata-rata 80,37; standar deviasi (S) = 7,704 ; variansi = 59, 357. Jika nilai rata-rata tersebut disesuaikan dengan tabel 3.4 diperoleh informasi bahwa hasil siswa

setelah diberikan perlakuan memiliki predikat baik. Ini berarti kedua nilai hasil belajar matematika siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan memiliki perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif yang dikonsultasikan dengan tabel pengakategorian, diperoleh bahwa hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan berkategori kurang dengan rata-rata 57,79. Sedangkan setelah hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan mencapai kategori baik dengan rata-rata = 80,37. Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis deskriptif diterima. Dengan hasil tersebut, maka rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah diberikan perlakuan lebih baik dari pada hasil belajar matematika siswa sebelum diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka secara deskriptif diperoleh bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Nusantara Mancani sebelum diterapkan model pembelajaran *kooperatif* dengan menggunakan media *bingo* lebih rendah dari pada hasil belajar matematika setelah diterapkan model pembelajaran *kooperatif* dengan menggunakan media *bingo*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi perbedaan perlakuan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif* dengan menggunakan media *bingo*.

3. Keterampilan Siswa dalam Menggunakan Media *Bingo* (Ranah Psikomotorik)

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, cukup mendukung teori yang telah dikemukakan pada kajian teori dan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif* dengan menggunakan

media *bingo*, bila ditinjau dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran pada saat eksperimen, ternyata pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif* dengan menggunakan media *bingo*, menampakkan minat pembelajaran yang diinginkan, yaitu pembelajaran secara efektif, menarik minat siswa belajar matematika dan siswa belajar matematika dan siswa menemukan suatu konsep sehingga dapat menyelesaikan suatu masalah, membekali siswa dengan berbagai ilmu pengetahuan, Sehingga dengan pengetahuan dan keterampilan tersebut siswa dapat sukses menjalani kehidupannya baik di masa sekarang maupun di masa yang akan datang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika siswa Kelas VII SMP Nusantara Mancani sebelum diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media bingo memiliki nilai rata-rata 57,79, variansi sebesar 131,953, standar deviasi 11,487, nilai minimum 40 dan nilai maksimum 78 dari skor ideal 100.

2. Hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Nusantara Mancani setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media bingo memiliki rata-rata 80,37, variansi sebesar 59,357, standar deviasi 7,704, nilai minimum 68 dan nilai maksimum 95 dari skor ideal 100. Tingginya nilai rata-rata hasil belajar siswa tersebut dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media bingo pada proses pembelajaran, sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar karena mereka dapat belajar sambil bermain dan pembelajaran menjadi tidak membosankan.

3. Berdasarkan kriteria pengujian uji t-sampel berdasarkan taraf signifikan, jika $\text{sig (2-tailed)} < 0,05$ maka H_1 diterima H_0 ditolak. Diperoleh nilai $\text{sig (2-tailed)} 0,000 < 0,05$ maka H_1 diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pre-test* matematika siswa sebelum perlakuan dengan hasil belajar *post-test*

matematika siswa setelah diajar dengan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media bingo. Hal ini menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media bingo efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Nusantara Mancani.

B. Saran-saran

1. Bagi sekolah dan guru matematika, diharapkan dapat menjadikan pembelajaran bingo ini sebagai salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa
2. Bagi siswa , agar lebih aktif lagi dalam proses belajar mengajar di kelas, sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif efektif terhadap hasil belajar.
3. Bagi peneliti, penelitian ini tidak bisa dijadikan pedoman karena banyak terdapat kekurangan. Bagi mahasiswa yang hendak mengajukan judul skripsi yang mirip dengan penelitian ini supaya lebih memperhatikan lagi isi dari skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Tafsir, *Ilmu pendidikan dalam perspektif islam*, <http://mghazakusairi.wordpress.com/2011/05/23/pendidikan-dalamal-quran-hadits/>. Diakses pada tanggal 10 oktober 2018
- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Ed. 8; Jakarta: PT Raja Grafindo, 2008
- Andi Ika Prasasti, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Menerapkan Strategi Kognitif dalam Pemecahan Masalah*, Tesis, Makassar: UNM, 2008
- Anonim, *Fakta dan Sejarah Permainan Bingo*, <http://goshow.info/sejarah-dan-fakta-tentang-permainan-bingo-dan-keno/> Diakses tanggal 1 sepetmber 2018
- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet. VI; Bandung : Alfabeta, 2012
- Bety Rosidah, “*Pengaruh Aktivitas Siswa dalam melaksanakan model pembelajaran bingo terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SMP Negeri 2 Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013*”, Skripsi, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013), h.85. <http://lib.unnes.ac.id/19822/1/3201408094.pdf> di akses tanggal 01 Juli 2018
- Departemen Agama RI, *AL-Quran dan terjemahnya*, Bandung : Diponegoro, 2010
- Forqun, *Statistika Penerapan Untuk Penelitian*, Cet. IX; Bandung: CV Alfabeta, 2013
- Hayyu Muiz Mahardika, *Langkah-langkah pembelajaran matematika dengan media bingo*, <http://eprints.ums.ac.id/4527/1.pdf> diakses pada tanggal 10 juli 2018
- Kuseari dan Suprananto, *Pengukuran dan Penilaian Pensdidikan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012
- Lisnawati Simanjuntak, *metode mengajar matematika I*, Cet. I; Jakarta : Rineka Cipta, 2011
- Lisnawati Simanjuntak, dkk, *Metode Mengajar Matematika*, Cet, I; Jakarta: Rineka Cipta, 2010

- Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Ed. I, Cet. VII; Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 14.
- M. Toha Anggoro, dkk., *Strategi Penelitian*, Cet. 12; Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.
- Melvin L. Siberman, “ *101 Strategies to Teach Any Subject Active Learning*” diterjemahkan oleh Raisul Muttaqien dengan judul: *101 Cara Belajar Siswa Aktif* Cet. VIII; Bandung: Nuansa Cendekia, 2013
- Miftahul Huda , *Kooperatif learning*, Pustaka Pelajar , Celeban Timur UH III /548 Yogyakarta 55167
- Muhammad Ali Gunawan, *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*, cet, I ; Yogyakarta: Parama Publishing, 2013
- Nurmiati S, “ *Teaching Vocabulary Through Bingo Game by Using cooperative Learning at the Fifth Elementary Students’ of SDN 61 Tondok Alla Jaya Palopo (A Classroom Action Research)*”, Skripsi, (Palopo : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri, 2013
- Pendidikan matematika 395.files.wordpress.com, *Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel*, 2017, <https://pendidikanmatematika395.files.wordpress.com/2017/04/bab-iii-persamaan-dan-pertidaksamaan-linear-satu-variabel.pdf> diakses tanggal 23 Januari 2019
- Rofiqoh, *Penerapan Strategi Belajar Aktif Ala Permainan Bingo dalam Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 013 Desa Baru*”, Skripsi, (Pekanbaru : Universitas Islam Riau 2010), h.72 <http://digilib.uir.ac.id/dmdocuments/mtk.rofiqoh.pdf> diakses tanggal 30 juni 2018
- Rusman, *Model-model Pembelajaran*, Ed. II, Cet. V; Jakarta : rajawali pers, 2014
- RostinaSundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Mixed Methods*, Cet. IV; Bandung: Alfabeta, 2013
- Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Cet. XVIII; Bandung: Alfabeta, 2011), h.68.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet. XX; Bandung: Alfabeta, 2014

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan, Op. Cit.*,

Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi*, Ed. V; Bandung: Alfabeta, 1998), h.

Suherman Syam, “Pengertian Efektivitas Pembelajaran:” Blog Suherman Syam.
<http://suhermansyam020f03.blogspot.com/2012/11/pegertian-efektivitas.html>
 di akses pada tanggal 10 April 2018.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010

Syofian Siregar, *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*, Cet. I; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012

Subana,dkk, *Statistik Pendidikan*, Cet. II; Bandung: Pustaka Setia, 2005

Tombokan Runtutahu dan selpius Kandou, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Cet. I; Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014.

Undang-undang, *SISDIKNAS (UU RI No.20 Th. 2003*, Jakarta: Sinar Grafika, 2010

RIWAYAT HIDUP



Nur Halifah, lahir di Pewaneang Desa Embonatahah , Kecamatan Seko, Kabupaten Luwu Utara pada tanggal 29 Desember 1997. Anak pertama dari Enam bersaudara dari pasangan Ayahanda Sahiman dan Ibunda Yanti . Penulis pertama kali menempuh pendidikan formal di SDN 077 Pewaneang dan tamat pada tahun 2008. Pada tahun yang

sama penulis melanjutkan pendidikan di tingkat sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Seko, dan tamat pada tahun 2011. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di tingkat sekolah menengah atas di MAN Palopo dan tamat pada tahun 2014.

Pada tahun 2014 penulis mendaftarkan diri Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Palopo, yang sekarang sudah beralih status menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Sebelum menyelesaikan akhir studi , penulis menyusun skripsi dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif dengan Menggunakan Media Bingo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Nusantara Mancani”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Strata Satu (S1) dan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd).



Pemberian tes Awal (*Pre-test*)



Kegiatan Awal Model Pembelajaran Kooperatif

Dengan Menggunakan Media *Bingo*



Setiap Kelompok Mengerjakan soal yang diberikan dan mencocokkan dengan jawaban pada kartu *bingo*



Permberian tes Akhir (*Post-test*)